



Autor: Projekt Team III, Michael Schacht
 Design: Felix Harnickell, DE Ravensburger
 Illustration: Franz Vohwinkel, Torsten Wolber
 Anleitung: DE Ravensburger
 Redaktion: André Maack

Inhalt

- 1 Spielplan
- 6 Spielfiguren
- 29 Startkarten
- 130 Tickets, zusammengesetzt aus:
 - 57 x Taxi
 - 45 x Bus
 - 23 x Underground
 - 5 x Black-Ticket
- 3 Doppelzugtickets
- 5 Ticket-Tafeln für die Detektive
- 1 Fahrttafel mit Papier für Mister X
- 1 Sichtschirm für Mister X
- 2 Ringe für die Bobbies

Spielidee

Mister X versucht seine Verfolger in London abzuschütteln. Er flüchtet mit Taxi, Bus oder Underground. Nur den cleversten Detektiven kann es gelingen, ihn zu fassen.

Mister X versucht bis zum Ende des Spiels, den Verfolgern zu entweichen und seinen Aufenthaltsort zu verschleiern.

Die Detektive hingegen versuchen, die Züge von Mister X richtig zu deuten und ihn aufzuspüren.

Vorbereitung

für 3 bis 6 Spieler

(Die Vorbereitungen für 2 Spieler findet ihr auf Seite 7.)
 Die Spieler einigen sich darauf, wer die Rolle von **Mister X** übernimmt.

Tipp: Für diesen Job sind gute Nerven gefragt, darum sollte diese Rolle ein erfahrener Spieler übernehmen.

Die übrigen Spieler übernehmen die Rolle der **Detektive**. Legt die Tickets als allgemeinen Vorrat bereit.



Hier geht es zur Video-Spielanleitung:

Mister X erhält:

- 1 weiße Spielfigur
- den Sichtschirm für Mister X
(er verhindert, dass die Detektive verräterische Blicke von Mister X sehen können)
- die Fahrten tafel mit eingelegtem Papier
- 1 Stift *(nicht im Spiel enthalten)*
- Tickets:



Jeder Detektiv erhält:

- 1 farbige Spielfigur seiner Wahl und die dazugehörige Ticket-Tafel
- Tickets, die er auf seine Ticket-Tafel legt:
 - 4 x Underground
 - 8 x Bus
 - 11 x Taxi

Spielen weniger als 4 Detektive mit, eilen ihnen die Bobbies in Gestalt von weiteren Spielfiguren zu Hilfe:

Bei 2 Detektiven: **2 Bobbies**

Bei 3 Detektiven: **1 Bobby**



Bei 2 oder 3 Detektiven gibt es also sowohl Detektivfiguren als auch Bobbies!

Jeder Bobby wird durch eine noch nicht vergebene Spielfigur dargestellt. Stülpt jeder dieser Figuren einen Pappiring über den Kopf. Dieser Ring bleibt bis zum Spielende dort und macht die Bobbies als solche während des ganzen Spiels kenntlich.

Achtung: Normale Tickets nimmt sich Mister X das ganze Spiel über aus dem allgemeinen Vorrat.

Der Ring ist ihre Freifahrkarte für alle Verkehrsmittel. Die Bobbies benötigen also **keine Tickets** für ihre Spielzüge! Die Bobbies werden im Verlauf des Spiels **von allen Detektiven gemeinsam** gezogen. Die Spieler beratschlagen, auf welche Felder die Bobbies fahren sollen.

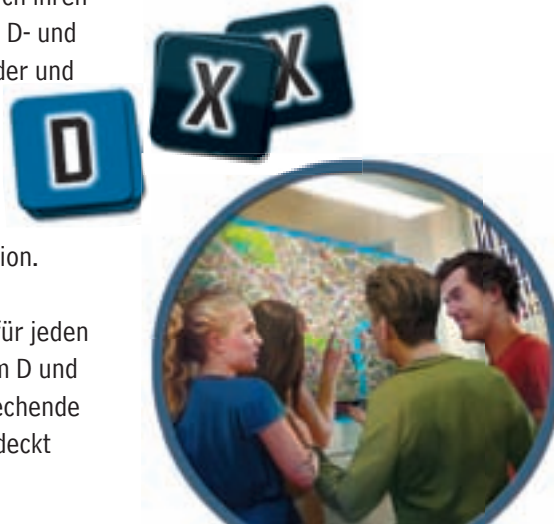
Startaufstellung

Um eure Startorte zu bestimmen, sortiert ihr die **Startkarten** zunächst nach ihren Rückseiten (D und X). Mischt die D- und die X-Karten getrennt voneinander und legt sie verdeckt auf den Tisch. Jeder **Detektiv** zieht nun eine Startkarte mit einem D auf der Rückseite und stellt seine Spielfigur auf die entsprechende Station.

Spielen Bobbies mit, zieht auch für jeden **Bobby** eine Startkarte mit einem D und stellt die Figuren auf die entsprechende Station. Nun zieht **Mister X** verdeckt

eine Startkarte mit einem X auf der Rückseite und schaut sie sich an, stellt aber seine Spielfigur **nicht** auf den Spielplan.

Tipp: Die Nummern der Stationen auf dem Spielplan sind zeilenweise von links nach rechts angeordnet; so könnt ihr eure Startpunkte schneller finden.



Spielablauf für 3 bis 6 Spieler

(Die Vorbereitungen für 2 Spieler findet ihr auf Seite 7.)

Es werden bis zu 22 Runden gespielt. Eine Runde besteht daraus, dass zuerst Mister X seinen Zug durchführt und anschließend in beliebiger Reihenfolge alle Detektive und Bobbies. Dazu **muss** Mister X, jeder Detektiv und auch jeder Bobby seinen Standort ändern. Jeder Detektiv benutzt für die gefahrene Strecke ein Ticket, **das er von seiner Ticket-Tafel in den allgemeinen Vorrat gibt**. Mister X nimmt seine Tickets **immer** aus dem allgemeinen Vorrat!

Zur Erinnerung: Bobbies brauchen keine Tickets.

Wie wird gezogen?

(Detektive, Bobbies und Mister X)

Jeder Ort auf dem Spielplan ist eine Station für 1 bis 3 Verkehrsmittel (Taxi, Bus, Underground). Die Farben der Stationen geben an, welche Verkehrsmittel dort starten und halten. Um ein Verkehrsmittel nutzen zu können, muss die Spielfigur auf einer Station für dieses Verkehrsmittel stehen (die Farbe kommt also im Kreis vor).



Mit dem **Taxi** (gelb) ist jeder Ort auf dem Spielplan erreichbar. Die Strecke, die ihr zurücklegen könnt, ist jedoch kurz: Ihr dürft nur (entlang einer gelben Linie) bis zum nächsten Ort ziehen.



Der **Bus** (türkis) fährt nur von Orten mit einem türkisfarbenen Halbkreis ab; mit ihm könnt ihr entlang der Buslinien etwas größere Strecken zurücklegen.

Die **Underground** (rot) fährt entlang der roten Linien und kann schnell große Entfernungen zurückzulegen. Allerdings gibt es nur wenige Underground Stationen (Orte mit rotem inneren Rechteck) auf dem Spielplan.

Der Spieler setzt ein Ticket der entsprechenden Farbe ein und bewegt sich zur nächsten Station. Eine gefahrene Strecke kann im darauf folgenden Zug wieder zurückgefahren werden.

Alle Figuren dürfen nur auf freie Orte gezogen werden. Kann Mister X auf keinen freien Ort ziehen, so hat er verloren. Zieht ein Detektiv oder Bobby auf den Ort, auf dem sich Mister X befindet, hat Mister X ebenfalls verloren. Detektiv und Bobby dürfen nie auf demselben Ort stehen.

Die Spielzüge von Mister X

Mister X macht seine Züge verdeckt. Dazu wählt er insgeheim eine neue Station aus, die durch eine Linie direkt mit seinem aktuellen Standort verbunden ist. Er schreibt die Nummer der neuen Station auf das nächste freie Feld seiner Fahrtenkarte.

Seine Eintragung deckt er mit dem verwendeten Ticket ab. Die Detektive wissen also, mit welchem Verkehrsmittel Mister X gezogen ist, aber nicht wohin.



Wenn er im nächsten Spielzug wieder an der Reihe ist, zieht er von dieser notierten Station aus weiter zur nächsten Station seiner Wahl usw.

Die Spielzüge der Detektive und Bobbies

Nachdem Mister X seinen Spielzug beendet hat, kommen in beliebiger Reihenfolge die Detektive und Bobbies an die Reihe.

Da die Detektive ein gemeinsames Ziel verfolgen, sollten sich die Spieler gut wegen ihrer eigenen Spielzüge und der der Bobbies absprechen.

Jeder Detektiv gibt sein gerade genutztes Ticket in den Vorrat ab und setzt seine Spielfigur auf die ausgewählte Station des von ihm gewählten Verkehrsmittels.

Zur Erinnerung: Für Bobbies müssen keine Tickets in den Vorrat gegeben werden.

Während des Spiels gilt:

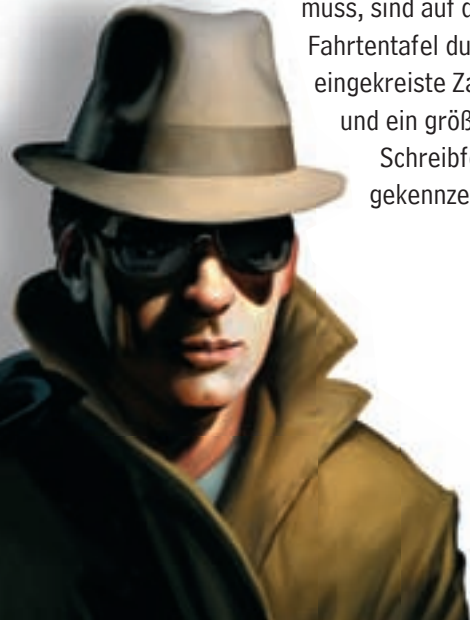
- Die Detektive haben nur einen begrenzten Vorrat an Tickets. Hat ein Detektiv von einem Verkehrsmittel kein Ticket mehr, so kann er dieses Verkehrsmittel auch nicht benutzen.
- Hat ein Detektiv gar keine Tickets mehr oder kann mit seinen Tickets nicht mehr ziehen, muss er aussetzen.
- Die Detektive dürfen untereinander keine Tickets tauschen.
- Die Tickets der Detektive liegen immer offen aus, damit Mister X sehen kann, welche Verkehrsmittel seinen Verfolgern noch zur Verfügung stehen.



Spezielle Züge von Mister X

Mister X taucht auf

Mister X muss sich in regelmäßigen Abständen zeigen, und zwar **nach** seinem **3., 8., 13., 18.** und **24. Zug**. Die Zeitpunkte, zu denen er auftauchen muss, sind auf der Fahrten tafel durch eingekreiste Zahlen und ein größeres Schreibfeld gekennzeichnet.



Wie sonst auch macht Mister X seine Eintragung auf der Fahrten tafel und legt sein Ticket darüber. Dann stellt er seine Spielfigur auf seinen aktuellen Standort.

Tipp: Mister X sollte beim Auftauchen darauf achten, dass keiner ihn im nächsten Zug erreichen kann.

Nun haben die Detektive die große Chance, Mister X einzukreisen oder zu fassen. Aber viel Zeit bleibt nicht, denn schon bei seinem nächsten Zug nimmt Mister X seine Spielfigur wieder vom Plan und taucht unter!

Tipp: Die Detektive sollten sich vor dem Auftauchen von Mister X zu einem günstigen Verkehrsknoten begeben, damit sie im nächsten Zug grössere Chancen haben, in die Nähe von Mister X zu gelangen.

Doppelzug



Spielt Mister X ein Doppelzugticket aus, kann er in dieser Runde gleich 2 Orte besuchen, und zwar mit einer **beliebigen erlaubten** Kombination von 2 Verkehrsmitteln. Er notiert beide Stationen auf seiner Fahrten tafel (2 Felder!) und legt die 2 Tickets der benutzten Verkehrsmittel auf dieser ab.

Das Doppelzugticket kommt aus dem Spiel. Ist der erste Ort ein Ort, an dem Mister X auftauchen muss, zeigt er sich dort, verschwindet aber gleich wieder mit seinem zweiten Zug.

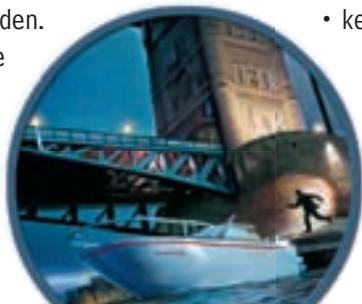
Da der Doppelzug wie 2 normale Spielzüge direkt hintereinander gespielt wird, darf Mister X weder im ersten noch im zweiten Zug ein Feld betreten, auf dem ein Detektiv steht. Pro Runde darf Mister X nur 1 Doppelzugticket einsetzen.

Black-Tickets

Mister X kann anstelle eines normalen Tickets ein Black-Ticket einsetzen und damit ein **beliebiges** Verkehrsmittel benutzen. Mit einem Black-Ticket kann Mister X (und **nur** Mister X) auch eine **Fähre** nutzen (und damit z.B. von 157 nach 115 fahren). Diese Verbindungen (schwarze Linien) können mit keinem anderen Ticket genutzt werden.

Verwendet Mister X ein Black-Ticket, erhalten die Detektive keinen Hinweis darauf, welches Verkehrsmittel Mister X genutzt haben könnte. Black-Tickets dürfen auch im Rahmen von Doppelzügen eingesetzt werden.

Sie werden wie üblich auf der Fahrtentafel abgelegt.



Spielende

Die **Detektive** gewinnen, wenn:

- sich zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel ein Detektiv oder Bobby gleichzeitig mit Mister X auf derselben Station befindet. In diesem Fall muss sich Mister X zu erkennen geben.

Mister X gewinnt, wenn:

- er es schafft, bis zum Ende der 22. Spielrunde durch London zu fahren, ohne von den Detektiven erwischt zu werden. Die Runde ist erst beendet, wenn anschließend die Detektive noch einmal gezogen sind.
- keiner der Detektive mehr ziehen kann.

Änderungen im Spiel zu zweit

(1 Detektivspieler)

Tritt nur ein Spieler gegen Mister X an, so spielt er mit 4 Figuren. Zwei davon sind Detektive, für die er die normale Anzahl Tickets erhält (insgesamt also: 22 x Taxi, 16 x Bus und 8 x Underground).

Die Tickets darf er beliebig für beide Detektivfiguren einsetzen. Die restlichen 2 Figuren sind Bobbies, für die keine Tickets benötigt werden. Alle Figuren darf er in beliebiger Reihenfolge ziehen.

© 2013 Ravensburger Spielverlag GmbH



Autore: *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickel, DE Ravensburger*
 Illustrazione: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Istruzione: *DE Ravensburger*
 Redazione: *André Maack*

Contenuto

- 1 piano di gioco
- 6 pedine
- 29 tessere di partenza
- 130 biglietti così suddivisi:
 - 57 x taxi
 - 45 x autobus
 - 23 x metropolitana
 - 5 x blackticket
- 3 biglietti mossa doppia
- 5 tabelle biglietti per i detective
- 1 tabella itinerariodotata di carta per Mister X
- 1 visiera per Mister X
- 2 anelli contrassegno per poliziotti

Scopo del gioco

Mister X cerca di sfuggire ai suoi inseguitori nella città di Londra. Egli si muove utilizzando vari mezzi di trasporto tra cui taxi, autobus o metropolitana. Solo i detective più abili riusciranno a catturarlo.

Fino alla fine del gioco, Mister X cerca di sfuggire ai suoi inseguitori e di celare il luogo in cui attualmente si trova.

I detective cercano invece di individuare i suoi spostamenti e di catturarlo.

Preparativi

per 3 – 6 giocatori

(I preparativi per 2 giocatori sono riportati a pagina 14.)

I giocatori decidono chi interpreterà il ruolo di **Mister X**.

Suggerimento: Mister X deve avere i nervi d'acciaio ed è quindi consigliabile che questo ruolo sia interpretato da un giocatore esperto.

Gli altri giocatori saranno i **detective**. Predisporre la dotazione iniziale dei biglietti.

Mister X riceve:

- 1 pedina bianca
- la visiera di cartoncino per Mister X (per evitare che i detective possano intuire le sue mosse dal suo sguardo)
- la tabella itinerariodotata di carta
- 1 penna o matita (non inclusa nella confezione)
- Biglietti:

5 x blackticket

2 x biglietti doppia mossa



Ogni detective riceve:

- 1 pedina colorata a scelta e la rispettiva tabella biglietti
- biglietti che andrà a depositare sulla sua tabella biglietti:

4 x metropolitana

8 x autobus

11 x taxi

Se i detective sono meno di 4, occorre in aiuto la polizia utilizzando le rimanenti pedine non utilizzate:

Con 2 detective: **2 poliziotti**

Con 3 detective: **1 poliziotto**

Giocando quindi con 2 o 3 detective, sul piano di gioco ci saranno quindi sia pedine detective sia pedine poliziotti!



Attenzione: Durante la partita Mister X potrà utilizzare tutti i biglietti della dotazione iniziale.

Le pedine dei poliziotti, scelte tra le pedine di gioco residue, si distinguono da quelle dei detective per l'anello contrassegno infilato sulla testa. Per distinguere i poliziotti dai detective, l'anello contrassegno rimane in questa posizione per l'intera

durata del gioco. Grazie all'anello contrassegno, i poliziotti possono prendere gratuitamente qualsiasi mezzo di trasporto, senza **bisogno di usare biglietti** per le proprie mosse! Durante la partita le pedine dei poliziotti verranno spostate di **comune accordo tra tutti i detective**. Infatti, i giocatori si consulteranno per scegliere il movimento dei poliziotti.

Posizione di partenza

Per definire le varie posizioni di partenza si utilizzano le **tessere di partenza**. Le carte contrassegnate sul retro dalla lettera D e quelle con la lettera X vengono mescolate separatamente e posizionate sul tavolo con faccia in giù. Ogni **detective** pesca una tessera di partenza D e colloca la sua pedina sulla corrispondente casella.

Se ci sono anche **poliziotti** si dovrà pescare una tessera di partenza D per ogni poliziotto e collocare le pedine poli-

ziotto sui rispettivi punti di partenza. Anche **Mister X** pesca una tessera di partenza, tenendola nascosta, dal mazzetto X. Dopo aver guardato la carta in segreto, Mister X **non** colloca invece la sua pedina sul piano di gioco.

Suggerimento: Le caselle del piano di gioco sono numerate in ordine da sinistra a destra, per facilitare l'individuazione dei punti di partenza dei singoli giocatori.



Svolgimento

per 3 - 6 giocatori

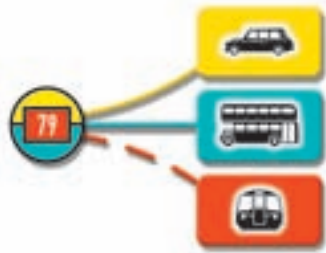
(I preparativi per 2 giocatori sono riportati a pagina 14.)

Il gioco prevede fino a 22 turni di gioco. Il turno completo è composto prima dalla mossa di Mister X e poi da quella di tutti i detective e tutti i poliziotti nell'ordine che desiderano. Ogni pedina detective, poliziotto e Mister X **deve essere mossa**. Per ogni spostamento i detective devono utilizzare il biglietto corrispondente prelevato dalla **rispettiva tabella biglietti e riporla nella dotazione iniziale**. Nei turni successivi, Mister X utilizzerà **sempre** i biglietti della dotazione iniziale!

Attenzione: I poliziotti possono usufruire gratuitamente di qualsiasi mezzo di trasporto, senza la necessità di usare i biglietti.

Modalità di movimento (detective, poliziotti e Mister X)

Ogni casella del piano di gioco corrisponde alla fermata di uno o più mezzi di trasporto (taxi, autobus, metropolitana). I colori delle fermate indicano i mezzi di trasporto in partenza e in arrivo in quel punto. Per usare un mezzo di trasporto, la pedina deve trovarsi su una fermata del rispettivo mezzo di trasporto (indicato dal colore del cerchio).



Con il **taxi** (giallo) è possibile raggiungere ogni luogo del piano di gioco. Il tragitto da compiere è tuttavia breve ed è possibile spostarsi solo fino alla casella successiva (lungo una linea gialla).



L'**autobus** (turchese) parte solo dai luoghi contraddistinti da un semicerchio color turchese. Seguendo le linee dell'autobus si possono compiere tragitti un po' più lunghi.

Con la **metropolitana** (rosso) si possono effettuare lunghi spostamenti seguendo le linee rosse, ma le fermate della metropolitana (luoghi con il cerchio interno rosso) sul piano di gioco sono poche.

Il giocatore utilizza un biglietto del rispettivo colore e si sposta alla fermata successiva. È consentito spostarsi avanti e indietro ovvero tornare, alla mossa successiva, nel luogo da cui si proveniva nella mossa precedente.

Tutte le pedine si possono muovere solo verso caselle libere. Se Mister X non riesce a spostare la sua pedina su una casella libera, perde. Se un detective o un poliziotto sposta la sua pedina nel punto in cui si trova Mister X, Mister X perde anche in tal caso. Le pedine di due detective e/o poliziotti non possono stare nello stesso luogo.

Le mosse di Mister X

Mister X effettua le sue mosse di nascosto, scegliendo in segreto una nuova fermata collegata al luogo in cui attualmente si trova da una linea del mezzo di trasporto che intende utilizzare. Scrive segretamente nel prossimo campo libero della sua tabella itinerario

il numero della nuova fermata. Egli copre quindi la sua annotazione corrispondente alla sua destinazione con un biglietto del mezzo di trasporto che utilizza. I detective non sanno quindi dove Mister X si sia spostato, ma soltanto quale mezzo di trasporto ha utilizzato.



Nel turno successivo Mister X si muoverà nuovamente, con le stesse modalità, dal punto segnato alla fermata successiva e così via.

Le mosse di detective e poliziotti

Dopo che Mister X ha effettuato la sua mossa, tocca ai detective e ai poliziotti muovere le pedine, uno dopo l'altro e nell'ordine che desiderano.

Dal momento che i detective giocano in gruppo, dovrebbero concertare le proprie mosse e concordare quelle dei poliziotti.

Ogni detective ripone il biglietto impiegato per la mossa nella dotazione iniziale e muove la propria pedina alla fermata del mezzo di trasporto scelto.

Attenzione: I poliziotti vengono mossi senza dover riporre il relativo biglietto nella dotazione iniziale.

Durante l'intera partita valgono le seguenti regole:

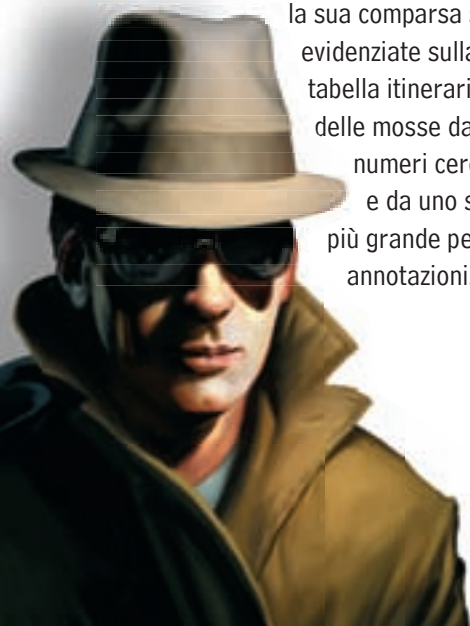
- I detective hanno a disposizione un numero limitato di biglietti. Se un detective ha esaurito i biglietti per un determinato mezzo di trasporto, allora non potrà più usare tale mezzo.
- Se un detective ha esaurito i biglietti o ha solo biglietti che non è in grado di utilizzare, non potrà più muoversi saltando il turno.
- I detective non possono scambiare tra loro i biglietti.
- I biglietti a disposizione dei detective rimangono sempre scoperti sul tavolo per permettere a Mister X di controllare i mezzi di trasporto che via via possono utilizzare i suoi inseguitori.

Mosse speciali di Mister X

Mister X fa la sua comparsa

Mister X deve rivelare la propria posizione a intervalli regolari, più precisamente dopo la sua **3^a, 8^a, 13^a, 18^a e 24^a mossa**.

Le scadenze con cui è obbligato a fare la sua comparsa sono evidenziate sulla tabella itinerario delle mosse dai numeri cerchiati e da uno spazio più grande per le annotazioni.



Come al solito, Mister X effettua l'annotazione sulla tabella itinerario e la copre con il biglietto che usa. Poi colloca la sua pedina nel punto della sua posizione attuale.

Suggerimento: Al momento di fare la sua comparsa, Mister X dovrebbe cercare di dirigersi su una casella che non sia raggiungibile dagli avversari.

I detective hanno ora la possibilità di individuare Mister X, di accerchiarlo o addirittura di catturarlo. Non hanno comunque molto tempo a disposizione in quanto, alla mossa successiva, Mister X toglierà nuovamente la sua pedina dal piano di gioco!

Suggerimento: I detective, dal canto loro, dovrebbero cercare di trovarsi in posizione tale da poter raggiungere il maggior numero possibile dei luoghi in cui Mister X potrebbe apparire, quindi nelle stazioni cruciali in cui fermano più mezzi di trasporto.

Mossa doppia



Se Mister X usa un biglietto mossa doppia può effettuare due mosse di seguito, utilizzando una **combinazione qualsiasi** di mezzi di trasporto, sempre nel rispetto delle normali regole di movimento. Annota sulla sua tabella itinerario due destinazioni (2 caselle) invece di una e le copre con i 2 biglietti usati.

Il biglietto mossa doppia viene scartato. Se con la prima mossa Mister X raggiunge uno dei turni in cui deve mostrarsi, è obbligato a farlo per poi subito scomparire con la sua seconda mossa.

Dal momento che la mossa doppia equivale a 2 normali mosse consecutive, Mister X non può muovere in un luogo occupato da un detective o da un poliziotto né con la prima né con la seconda mossa. Mister X può ricorrere ad un biglietto mossa doppia solo una volta per turno.

Black ticket (biglietti neri)



Anziché il consueto biglietto, Mister X può usare un black ticket con il quale può utilizzare il **mezzo di trasporto che desidera** senza rivelare quale. Il black ticket consente a Mister X, e **solo** a Mister X, di usare anche il **traghetto** per andare, ad esempio, da 157 a 115. Per queste connessioni contraddistinte da linee nere a puntini non è possibile usare i biglietti convenzionali.

Se Mister X usa un black ticket, lo piazza sulla tabella itinerario al posto di un normale biglietto, così i detective non hanno alcun indizio sul mezzo di trasporto usato. I black ticket si possono usare anche in combinazione con le mosse doppie e sono depositati sulla tabella itinerario come di consueto.



Fine del gioco

I **detective** vincono se:

- in qualsiasi momento della partita, un detective o un poliziotto giunge con la sua pedina nello stesso istante e nello stesso punto sul quale si trova anche Mister X. In questo caso Mister X deve mostrarsi.

Mister X vince se:

- gli riesce di attraversare Londra in 22 mosse di gioco, senza farsi scoprire dai detective. La mossa di gioco è considerata conclusa solo dopo che hanno giocato anche i detective.
- nessuno dei detective è più in grado di muovere.

La partita a due giocatori

(solo 1 detective)

Se un solo giocatore dà la caccia a Mister X, giocherà con 4 pedine, di cui 2 detective e 2 poliziotti. Riceverà la dotazione iniziale di biglietti prevista per 2 detective, vale dire: 20 per taxi, 16 per autobus e 8 per la metropolitana.

Durante la partita potrà usare i biglietti per entrambe le pedine dei detective, mentre, come di consueto, potrà muovere i due poliziotti senza usare biglietti. Potrà inoltre muovere tutte le pedine nell'ordine che desidera.

© 2013 Ravensburger Spielverlag GmbH



Auteur: *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickell, DE Ravensburger*
 Illustratie: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Handleiding: *DE Ravensburger*
 Redactie: *André Maack*

Inhoud

- 1 speelbord
- 6 speelfiguren
- 29 startkaarten
- 130 tickets, bestaand uit:
 - 57 x taxi
 - 45 x bus
 - 23 x metro
 - 5 x black ticket
- 3 dubbelzet-kaarten
- 5 ticket-borden voor de detectives
- 1 rittentabel met papier voor Mister X
- 1 oogscherm voor Mister X
- 2 ringen voor de Bobbies

Spelidee

Mister X probeert zijn achtervolgers in Londen af te schudden. Hij vlucht met taxi, bus en metro. Alleen de slimste detectives lukt het, hem te grijpen.

Mister X probeert tot het einde van het spel zijn achtervolgers te ontvluchten en zijn verblijfplaats geheim te houden. De detectives daarentegen proberen de zetten van Mister X te volgen en hem op te sporen.

Vorbereiding:

voor 3 tot 6 spelers

(De voorbereidingen voor 2 spelers vind je op pagina 21.)

De spelers spreken af wie de rol van **Mister X** op zich neemt.

Tip: voor deze taak heb je sterke zenuwen nodig, daarom is het verstandig als een ervaren speler deze rol op zich neemt.

De overige spelers nemen de rol van **detective** op zich. Leg de tickets klaar als algemene voorraad.

Mister X krijgt:

- 1 witte speelfiguur
- Het oogscherm voor Mister X *(dit voorkomt dat de detectives verraderlijke blikken van Mister X kunnen zien)*
- De rittentabel met ingelegd papier
- 1 pen (niet inbegrepen)
- Tickets:

5 x black ticket

2 x dubbelzet-ticket



Iedere detective krijgt:

- 1 gekleurde speelfiguur naar keuze en het daarbij horende ticket-bord
- Tickets, die hij op zijn ticket-bord legt:

4 x metro

8 x bus

11 x taxi

Spelen er minder dan 4 detectives mee, dan komen de Bobbies in gedaante van meer speelfiguren te hulp:

Bij 2 detectives: **2 Bobbies**

Bij 3 detectives: **1 Bobby**



Bij 2 of 3 detectives zijn er zowel detectives als Bobbies!

Iedere Bobby wordt weergegeven door een speelfiguur die nog niet meedoet. Doe over deze figuren een kartonnen ring. Deze ring blijft daar tot het einde van het spel en maken de Bobbies herkenbaar tijdens het spel.

Let op: normale tickets pakt Mister X het hele spel door uit de algemene voorraad.

De ring is hun vrijkaart voor alle vervoersmiddelen. De Bobbies hebben dus **geen tickets** nodig voor hun zetten! De Bobbies worden in de loop van het spel **door alle detectives gezamenlijk** gezet. De spelers overleggen naar welke velden de Bobbies moeten gaan.

Beginopstelling

Om jullie startplaatsen te bepalen, sorteren jullie de **startkaarten** eerst op hun achterkant (D en X). Schud de D- en X-kaarten apart van elkaar en leg ze dan omgekeerd op tafel. Iedere **detective** pakt nu een startkaart met een D aan de achterkant en zet z'n speelfiguur op de overeenkomstige halte.

Doen er Bobbies mee, pak dan ook voor iedere Bobbie een startkaart met een D en zet de figuren op de overeenkomstige halte. Dan pakt **Mister X** zonder dat

iemand het ziet een startkaart met een X op de achterkant en bekijkt hem, zet zijn speelfiguur echter **niet** op het speelbord.

Tip: de nummers van de haltes op het speelbord zijn per regel van links naar rechts gerangschikt; zo kun je je startpunt sneller vinden.



Spelafloop

voor 3 tot 6 spelers

(De voorbereidingen voor 2 spelers staan op pagina 21.)

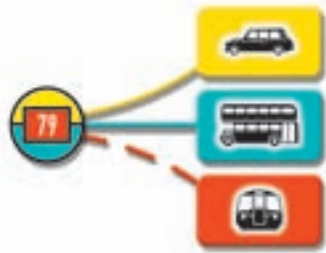
Er worden tot 22 rondes gespeeld. Een ronde bestaat eruit, dat eerst Mister X zijn zet uitvoert en vervolgens in willekeurige volgorde alle detectives en Bobbies. Daarvoor **moet** Mister X, iedere detective en ook iedere Bobby zijn standplaats veranderen. Iedere detective gebruikt voor het gereden traject een ticket, dat hij van het ticketbord in de algemene voorraad legt. Mister X pakt zijn tickets **altijd** uit de algemene voorraad!

Ter herinnering: Bobbies hebben geen tickets nodig.

Hoe wordt gezet?

(detective, Bobbies en Mister X)

Iedere plaats op het speelbord is een halte voor 1 tot 3 vervoersmiddelen (taxi, bus, metro): De kleuren van de haltes geven aan, welke vervoersmiddelen daar starten en stoppen. Om een vervoersmiddel te kunnen gebruiken, moet de speelfiguur op een halte voor dit vervoersmiddel staan (de kleur komt dus in het district voor).



Met de **taxi** (geel) is iedere plaats op het speelbord bereikbaar. Het traject dat je af kunt leggen, is echter kort: je mag alleen (langs een gele lijn) tot aan de volgende plaats zetten.



De **bus** (turquoise) rijdt alleen vanaf plaatsen met een turquoise-keurige halve cirkel; daarmee kun je langs de buslijnen iets grotere trajecten afleggen.

De **metro** (rood) rijdt langs de rode lijnen en kan snel grote afstanden afleggen. Maar er zijn slechts weinig metrostations (plaatsen met een rode binnenste rechthoek) op het speelbord.

De speler zet een ticket van de overeenkomstige kleur in en gaat naar de volgende halte. Een afgelegd traject kan in de daarop volgende beurt weer worden teruggereden.

Alle figuren mogen slechts op drie vrije plaatsen worden gezet. Kan Mister X naar geen enkele vrije plaats zetten, dan heeft hij verloren. Zet een detective of Bobby naar de plaats waar Mister X zich bevindt, dan heeft Mister X eveneens verloren. Een detective en een Bobby mogen nooit op dezelfde plaats staan.

De zetten van Mister X

De zetten van Mister X zijn geheim. Daarvoor kiest hij in het geheim een nieuwe halte, die door een lijn direct verbonden is met zijn huidige standplaats. Hij schrijft de nummers van de nieuwe halte op het volgende vrije veld van z'n rittentabel. Hij bedekt zijn notitie met het gebruikte ticket. De detectives weten dus

met welk vervoersmiddel Mister X gezet heeft, maar niet waarheen.



Als hij weer aan de beurt is, gaat hij vanuit deze genoteerde halte verder naar de volgende halte van zijn keuze, enz.

De zetten van de detectives en de Bobbies

Nadat Mister X zijn beurt heeft beëindigd, komen in willekeurige volgorde de detectives en de Bobbies aan de beurt.

Aangezien de detectives een gemeenschappelijk doel hebben, moeten de spelers goed afspreken wat hun zet is en die van de Bobbies.

Iedere detective doet zijn zojuist gebruikte ticket bij de voorraad en zet zijn speelfiguur op de halte van het door hem gekozen vervoersmiddel.

Ter herinnering: Voor Bobbies hoeven geen tickets in de voorraad gedaan te worden.

Tijdens het spel geldt:

- De detectives hebben slechts een beperkte voorraad tickets. Heeft een detective van een vervoersmiddel geen ticket meer, dan kan hij dit vervoersmiddel ook niet gebruiken.
- Heeft een detective helemaal geen tickets meer of kan hij met zijn tickets niet meer zetten, dan moet hij een beurt overslaan.
- De detectives mogen onder elkaar geen tickets ruilen.
- De tickets van de detectives liggen steeds open, zodat Mister X kan zien, welke vervoersmiddelen nog ter beschikking zijn voor zijn achtervolging.



Speciale zetten van Mister X

Mister X duikt op

Mister X moet zich na bepaalde afstanden laten zien en wel **na z'n 3^e, 8^e, 13^e, 18^e en 24^e beurt**. De tijdstippen waarop hij zich moet laten zien, staan op de rittentabel met omcirkelde getallen en in een groter venster.



Net zoals anders noteert Mister X z'n halte op de rittentabel en legt zijn ticket erop. Dan zet hij zijn speelfiguur op z'n actuele standplaats.

Tip: Mister X moet er bij het opduiken op letten dat niemand hem in de volgende beurt kan bereiken.

Nu hebben de detectives grote kans Mister X te omsingelen of te pakken. Maar veel tijd is er niet, want al bij de volgende beurt pakt Mister X zijn speelfiguur weer van het bord en duikt onder!

Tip: De detectives moeten zich voor het opduiken van Mister X naar een gunstig verkeersknooppunt begeven, zodat ze in de volgende beurt grotere kansen hebben, in de buurt van Mister X te komen.

Dubbele zet



Speelt Mister X een ticket met dubbele zet uit, dan kan hij in deze ronde meteen 2 plaatsen bezoeken, en wel met een **willekeurig geoorloofde** combinatie van 2 vervoersmiddelen. Hij noteert beide haltes op zijn rittentabel (2 velden!) en legt de 2 tickets van de gebruikte vervoersmiddelen daarop af.

Het dubbelzet-ticket gaat uit het spel. Is de eerste plaats een plaats, waar Mister X moet opduiken, dan laat hij zich daar zien, verdwijnt echter meteen weer van het bord en duikt onder!

Aangezien de dubbelzet als 2 normale speelbeurten direct achter elkaar wordt gespeeld, mag Mister X noch in de eerste noch in de tweede beurt een veld betreden, waar een detective op staat. Per ronde mag Mister X slechts 1 dubbelzet-ticket inzetten.

Black tickets

Mister X kan in plaats van een normaal ticket een black ticket inzetten en daarmee een **willekeurig** vervoersmiddel gebruiken. Met een black ticket kan Mister X (en **alleen** Mister X) ook een pont gebruiken (en daarmee bv. van 157 naar 115 varen). Deze verbindingen (zwarte lijnen) kunnen niet met andere tickets worden gebruikt.

Gebruikt Mister X een black ticket, dan krijgen de detectives geen aanwijzing welk vervoersmiddel Mister X gebruikt zou kunnen hebben. Black tickets mogen ook in het kader van dubbelzetten worden ingezet. Ze worden zoals gewoonlijk op de rittentabel afgelegd.



Einde van het spel

De **detectives** winnen, als:

- Op een willekeurig tijdstip in het spel een detective of een Bobby zich tegelijkertijd met Mister X op dezelfde plaats bevindt. In dit geval moet Mister X zich overgeven.

Mister X wint, als:

- Het hem lukt tot het einde van de 22e ronde door Londen te reizen zonder door de detectives gepakt te worden. De ronde is pas beëindigd, als vervolgens de detectives nog een keer gezet hebben.
- Geen van de detectives meer kan zetten.

Veranderingen in het spel met z'n tweeën

(1 detective)

Speelt er slechts één speler tegen Mister X, dan speelt hij met 4 figuren. Twee daarvan zijn detectives, waarvoor hij het normale aantal tickets krijgt (in totaal dus: 20 x taxi, 16 x bus en 8 x metro).

De tickets mag hij willekeurig voor beide detectives inzetten. De overige 2 figuren zijn Bobbies, waarvoor geen tickets nodig zijn. Alle figuren mag hij in willekeurige volgorde zetten.

© 2013 Ravensburger Spielverlag GmbH



Auteur : *Projekt Team III, Michael Schacht*
 Design : *Felix Harnickel, DE Ravensburger*
 Illustration : *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Règle du jeu : *DE Ravensburger*
 Rédaction : *André Maack*

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 29 cartes Départ
- 130 tickets :
 - 57 x taxi
 - 45 x bus
 - 23 x métro
 - 5 x BlackTicket
- 3 tickets Coup double
- 5 tablettes à tickets pour les détectives
- 1 tablette de déplacements et du papier pour Mister X
- 1 visière pour Mister X
- 2 anneaux pour les policiers

But du jeu

Mister X essaye de semer ses poursuivants dans Londres. Il prend la fuite en taxi, bus ou métro. Seuls les détectives les plus malins arriveront à l'attraper.

Jusqu'à la fin du jeu, Mister X tente d'échapper à ses poursuivants et de cacher l'endroit où il se trouve.

Les détectives, quant à eux, essayent de deviner les déplacements de Mister X et de découvrir où il se cache.

Préparation

pour 3 à 6 joueurs

(Vous trouverez la préparation pour 2 joueurs à la page 28.)

Les joueurs décident qui jouera le rôle de **Mister X**.

Conseil : cette mission exige des nerfs solides. Il est donc recommandé d'attribuer ce rôle à un joueur expérimenté.

Les autres joueurs sont les **détectives**. Posez les tickets dans une pioche commune.

Mister X reçoit :

- 1 pion blanc
- la visière pour Mister X (elle empêche les détectives d'apercevoir les regards qui pourraient trahir Mister X)
- la tablette de déplacements contenant une feuille
- 1 crayon (non inclus)
- tickets :

5 x Black Tickets

2 x Coup double



Chaque détective reçoit :

- 1 pion de la couleur de son choix et la tablette à tickets correspondante
- des tickets qu'il pose sur sa tablette à tickets :
 - 4 x métro
 - 8 x bus
 - 11 x taxi

S'il y a moins de 4 détectives, des policiers (bobbies) leur viennent en renfort avec des pions supplémentaires :

2 bobbies pour 2 détectives

1 bobby pour 3 détectives



À 2 ou 3 détectives, il y a donc aussi bien des pions Détective que des pions Bobby.

Chaque bobby est représenté par un pion n'appartenant à aucun joueur. Enfilez un anneau en carton sur chacun de ces pions : les pions gardent cet anneau jusqu'à la fin de la partie, il permet de reconnaître les bobbies pendant toute la durée de la partie.

Attention : pendant toute la partie, Mister X prend les tickets normaux de la pioche commune.

L'anneau leur sert de laissez-passer pour tous les moyens de transport. Les bobbies n'ont donc pas besoin de tickets pour se déplacer. Au cours de la partie, les détectives déplacent les bobbies ensemble. Les joueurs se concertent pour déterminer le lieu où les bobbies doivent se rendre.

Situation de départ

Afin de déterminer vos lieux de départ, triez les **cartes Départ** selon les lettres inscrites au dos (D et X). Mélangez séparément les cartes D et X et posez-les face cachée sur la table.

Chaque **détective** tire ensuite une carte Départ avec un D au dos et place son pion sur le lieu correspondant.

S'il y a aussi des pions Bobbies, tirez également une carte Départ avec un D au dos pour chaque **hobby** et placez les pions sur les lieux correspondants.

À présent, **Mister X** tire, à l'abri des regards, une carte Départ avec un X, la regarde, mais ne place **pas** son pion sur le plateau de jeu.

Conseil : sur le plateau de jeu, les lieux sont numérotés en ligne de gauche à droite ; vous trouvez ainsi vos emplacements de départ plus rapidement.



Déroulement de la partie pour 3 à 6 joueurs

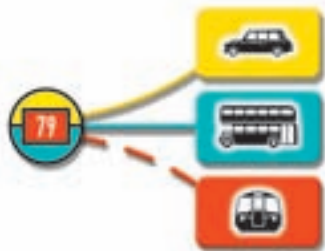
(Vous trouverez la préparation pour 2 joueurs à la page 28.)

Jusqu'à 22 tours peuvent être joués. À chaque tour de jeu, Mister X joue d'abord, puis c'est au tour de tous les détectives et bobbies dans n'importe quel ordre. Mister X, chaque détective et chaque bobby doivent se déplacer. Les détectives utilisent un ticket pour se déplacer ; ils le prennent de leur tablette de tickets et le placent dans la pioche commune. Mister X prend toujours ses tickets dans la pioche commune.

Rappel : les bobbies n'ont pas besoin de tickets.

Comment se déplace-t-on ? (déetectives, bobbies et Mister X)

Tous les lieux sur le plateau de jeu représentent un arrêt pour 1 à 3 moyens de transport (taxi, bus, métro). La couleur des arrêts indique quel moyen de transport en part et s'y arrête. Pour pouvoir emprunter un moyen de transport, le pion doit se trouver sur un arrêt permettant d'utiliser ce transport (le cercle doit comporter la couleur correspondante).



Le **taxi** (jaune) permet de rejoindre tous les lieux sur le plateau de jeu. Mais la distance parcourue est courte : vous ne pouvez vous déplacer que jusqu'au lieu suivant (le long de la ligne jaune).



Le **bus** (turquoise) ne part que des lieux marqués par un demi-cercle turquoise ; il permet de parcourir des distances un peu plus longues, le long des lignes de bus.

Le **métro** (rouge) se déplace le long des lignes rouges et permet de parcourir de grandes distances rapidement. Cependant, il n'y a que peu de stations de métro (lieux avec cercle intérieur rouge) sur le plateau de jeu.

Le joueur utilise un ticket de la couleur adéquate et se déplace jusqu'au prochain arrêt. Un chemin parcouru peut être emprunté en sens inverse lors du prochain tour.

Tous les pions ne peuvent se déplacer que vers des lieux inoccupés. Si Mister X ne peut pas se déplacer sur un lieu inoccupé, il a perdu. Si un détective ou un bobby se déplace sur un lieu où se trouve Mister X, Mister X a également perdu. Un détective et un bobby ne peuvent jamais se trouver sur un même lieu.

Les déplacements de Mister X

Mister X se déplace en cachette. Pour ce faire, il choisit en secret un nouvel arrêt directement relié à sa position actuelle. Il inscrit le numéro du nouveau lieu sur la prochaine case libre de sa tablette de déplacements.

Il cache son inscription avec le ticket utilisé. Les détectives savent ainsi avec quel moyen de transport Mister X s'est déplacé, mais ils ne savent pas où.



À son prochain tour, Mister X se déplacera depuis l'arrêt précédemment noté jusqu'à l'arrêt suivant de son choix, et ainsi de suite.

Les déplacements des détectives et des bobbies

Après que Mister X a terminé son tour, c'est au tour des détectives et des bobbies de se déplacer dans l'ordre de leur choix.

Du fait que les détectives jouent ensemble, il est important qu'ils se mettent d'accord sur leurs déplacements et ceux des bobbies.

Chaque détective pose le ticket qu'il vient d'utiliser dans la pioche et place son pion sur l'arrêt choisi correspondant au moyen de transport qu'il a choisi.

Rappel : les bobbies n'ont pas besoin de mettre des tickets dans la pioche.

Règles à appliquer durant la partie :

- Les détectives ne disposent que d'un nombre limité de tickets. Si un détective ne possède plus de ticket pour un moyen de transport, il ne peut plus utiliser celui-ci.
- Si un détective n'a plus de tickets ou ne peut plus se déplacer avec ses tickets, il doit passer son tour.
- Les détectives n'ont pas le droit d'échanger des tickets entre eux.
- Les tickets des détectives doivent toujours être visibles, afin que Mister X puisse voir quels moyens de transport sont encore à la disposition de ses poursuivants.



Déplacements spéciaux de Mister X

Mister X apparaît

Mister X doit se montrer régulièrement, à savoir **après son 3^e, 8^e, 13^e, 18^e et 24^e tour**. Les moments auxquels il doit apparaître sont représentés sur sa

tablette de déplacements par des nombres entourés et une case plus grande.



Comme d'habitude, Mister X note sa position sur la tablette et pose un ticket dessus. Il place ensuite son pion sur son emplacement actuel.

Conseil : lorsque Mister X se montre, il doit veiller à ce que personne ne puisse l'attraper lors du prochain tour de jeu.

Les détectives ont alors une chance d'encercler ou d'attraper Mister X. Mais ils ne disposent que de peu de temps parce que dès le prochain tour, Mister X retire à nouveau son pion du plateau de jeu et disparaît.

Conseil : avant l'apparition de Mister X, les détectives doivent essayer de se rendre vers un lieu favorable où plusieurs lignes se croisent. Ainsi, lors de leur prochain tour, ils auront de meilleures chances de s'approcher de Mister X.

Coup double



Lorsque Mister X joue un ticket Coup double, il peut se rendre en 2 endroits au cours d'un même tour, et ce avec **n'importe quelle** combinaison permise de 2 moyens de transport. Il note les deux arrêts sur sa tablette de déplacements (2 cases) et pose les 2 tickets des transports utilisés sur sa tablette.

Le ticket Coup double est retiré du jeu. Si le premier des deux lieux est un lieu où Mister X doit se montrer, il doit y apparaître, mais disparaît immédiatement pour son deuxième déplacement.

Comme un coup double équivaut à deux tours normaux consécutifs, Mister X n'a pas le droit de se rendre sur un lieu occupé par un détective, ni lors du premier, ni lors du second déplacement. Mister X ne peut utiliser qu'un seul ticket Coup double par tour de jeu.

Black Tickets

Au lieu d'un ticket normal, Mister X peut utiliser un Black Ticket et emprunter le moyen de transport de son choix.

Avec un Black Ticket, Mister X (et seulement Mister X) peut aussi emprunter un ferry (pour se rendre par exemple du point 157 au point 115). Ces liaisons (lignes noires) ne peuvent être empruntées avec aucun autre ticket.

Lorsque Mister X utilise un Black Ticket, les détectives ne disposent d'aucun indice pour savoir quel moyen de transport il a pu utiliser. Les Black Tickets peuvent aussi être utilisés dans le cadre d'un Coup double.

Ils sont placés comme les autres tickets sur la tablette de déplacements.



Fin de la partie

Les **détectives** gagnent si :

- à un moment quelconque de la partie, un détective ou un bobby se trouve sur le même lieu que Mister X. Ce dernier est alors obligé de se montrer.

Mister X gagne :

- s'il réussit à se déplacer dans Londres jusqu'à la fin du 22e tour sans être attrapé par les détectives. Le tour est seulement terminé quand les détectives se sont encore une fois déplacés.
- si aucun détective ne peut plus se déplacer.

Variantes pour une partie à 2

(1 détective)

Si un seul joueur affronte Mister X, il joue avec 4 pions. 2 pions sont des détectives, pour lesquels il reçoit le nombre habituel de tickets (donc au total : 20 x taxi, 16 x bus et 8 x métro).

Il peut utiliser les tickets pour les deux détectives. Les deux autres pions sont des bobbies qui n'ont pas besoin de tickets. Le joueur peut déplacer tous les pions dans l'ordre de son choix.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH



Author: *Project Team III, Michael Schacht*
 Design: *Felix Harnickel, DE Ravensburger*
 Illustration: *Franz Vohwinkel, Torsten Wolber*
 Game instructions: *DE Ravensburger*
 Editor: *André Maack*

Contents

- 1 game board
- 6 playing pieces
- 29 start cards
- 130 tickets, consisting of:
 - 57 x taxi tickets
 - 45 x bus tickets
 - 23 x underground tickets
 - 5 x black tickets
- 3 double-move tickets
- 5 ticket boards for the detectives
- 1 travel log with paper insert for Mister X
- 1 visor for Mister X
- 2 rings for the Bobbies

Game Idea

Mister X tries to escape his would-be capturers in London by taxi, bus and underground. You have to be a particularly clever detective to be able to catch him.

Mister X tries to stay one step ahead of the detectives and keep them guessing at his whereabouts right up until the end of the game, while the detectives try to pick up his trail and track him down.

Preparation

For 3 to 6 players

(Preparations for a 2-player game are on page 35.)

First decide who will play the role of **Mister X**.

Tip: To play the role of Mister X you need nerves of steel, so it's best if the most experienced player gives it his best shot.

The other players all play the role of **detective**. Lay the tickets next to the game board before you begin.

Mister X receives:

- 1 transparent playing piece
- The Mister X visor (conceals Mister X and keeps him from giving away any secrets)
- Travel log with paper insert
- 1 pencil (not included)
- Tickets:

5 x black tickets

2 x double-move tickets



Each detective receives:

- 1 colored playing piece of his choice and the corresponding ticket board
- Tickets that he lays on his ticket board:
 - 4 x underground tickets
 - 8 x bus tickets
 - 11 x taxi tickets

If less than 4 detectives are in the game, Bobbies in the form of additional playing pieces lend a helping hand:

For 2 detectives: **2 Bobbies**

For 3 detectives: **1 Bobby**



For games with 2 or 3 detectives, both detectives and Bobbies are in play!

Each Bobby is represented by one of the remaining playing pieces. Place a cardboard ring around each playing piece representing a Bobby. The ring stays on the respective playing pieces throughout the game to indicate that they're Bobbies.

Note: Mister X picks up normal tickets from the general draw pile throughout the game.

The ring is their free fare for all means of transportation. Bobbies don't require **any tickets** for their moves! Bobbies are moved **collectively by all detectives** during the game. The detectives decide together where the Bobbies should move.

Initial starting position

To determine your starting position, shuffle the **start cards** according to the back side of the cards (D and X). Shuffle the D and X cards separately, placing them face down on the table. Each **detective** draws a start card with the D on the back and places his playing piece on the corresponding station.

If Bobbies are in play, draw one start card with a D on the back for each **Bobby** and place its playing piece on the corresponding station. Then, **Mister X** draws a start card with an X on the back

and looks at the card without revealing it to the detectives, but does **not** place his playing piece on the game board.

Tip: The numbers of the stations on the game board are arranged from left to right to make it easier to find your starting positions.



How to play

For 3 to 6 players

(Preparations for a 2-player game are on page 35.)

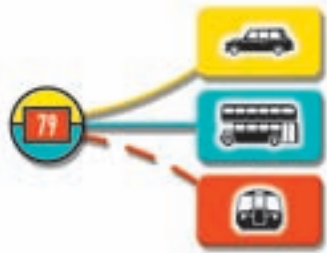
Up to 22 rounds are played. In one round, Mister X first makes his move and then each of the detectives and Bobbies make their moves in any order. Mister X, each detective and each Bobby **must** change their respective location. For each distance travelled, the detectives use a ticket **from their ticket board and put it on the general draw pile**. Mister X always gets his tickets from the general draw pile!

Reminder: Bobbies don't need tickets.

How are tickets drawn?

(Detectives, Bobbies and Mister X)

Each place on the map is a station for 1 to 3 means of transportation (taxi, bus, underground). The colors of the stations indicate which means of transportation start and stop there. To be able to use a particular means of transportation the playing piece must be on a station for that means of transportation (the color is in the circle).



Every station on the map can be reached with the **taxi** (yellow). However, the distance that you can travel is short: You can only move (along the yellow line) to the next station.



The **bus** (turquoise) only drives from stations with a turquoise semi-circle; a bus will take you a little further than the taxi (along the bus line).

The **underground** (red) travels along the red line and covers the furthest distances the quickest. However, there are only a few underground stations (stations with a red inner rectangle) on the map.

A player uses a ticket with the corresponding color and moves his playing piece to the next station. You can move back along the same route on your next turn.

All playing pieces can only be moved to unoccupied stations. If there are no unoccupied stations for Mister X to travel to, he has lost the game. Mister X also loses if either a detective or a Bobby moves to the station where Mister X is located. A detective and a Bobby may

Moving Mister X

Mister X conceals his moves. He secretly selects a new station that is connected to his current location by a line (means of transportation). He writes down the number of the new station on the next free field in his travel log. He covers his entry with the ticket that he's just used. The detectives are able to see which

means of transportation Mister X has used, but they can't see his destination.



On his next turn, he moves from the last logged station to the next station of his choice.

Moving the detectives and Bobbies

Once Mister X has completed his turn, the detectives and Bobbies take their turns in any order.

Since the detectives all share the same goal, they should work together to coordinate their moves and the moves of the Bobbies. The detectives all discard their used tickets on the general draw pile and move their playing piece to the chosen station using the selected means of transportation.

Reminder: Bobbies don't have to discard any tickets on the general draw pile.

General rules to keep in mind:

- Detectives only have a limited number of tickets. If a detective is out of tickets for a certain means of transportation, he can no longer use this means of transportation.
- If a detective no longer has any tickets or can't move from his current station with the tickets he has left, he has to sit out.
- Detectives may not trade tickets amongst themselves.
- Detectives' tickets always lie face up, so that Mister X can see which means of transportation the detectives have at their disposal.



Mister X's special moves

Mister X surfaces

Mister X has to show himself at regular intervals, **after his 3rd, 8th, 13th, 18th and 24th moves**. The intervals when he has to surface are indicated on the travel log by circled numbers and a larger field.



As always, Mister X enters his station on the travel log and covers his entry with his ticket. Then he places his playing piece on his current location.

Tip: Mister X should make sure that no one can reach him on the following turn after he has surfaced.

The detectives have the break they've been waiting for to finally catch Mister X or to box him in. But there's no time to waste! On his next turn, Mister X will remove his playing piece from the board and disappear again!

Tip: Detectives should make their way to the larger junctions before Mister X surfaces to improve their chances of being in the vicinity of Mister X when he does show himself.

Double move



If Mister X plays a double-move ticket, he can move to two stations on a single turn and with **any valid combination** of two modes of transportation. He enters both stations in his travel log (2 fields) and lays both used tickets over the fields.

The double-move ticket is then removed from the game. If the first station is a station where Mister X has to surface, he shows himself there momentarily and then disappears again with his second move.

Since a double move is the same as 2 normal moves played out consecutively, Mister X cannot move to a station that is already occupied by a detective on his first or second move. Mister X may use a double-move ticket only once per round.

Black tickets

Mister X can use a black ticket instead of a normal ticket, which entitles him to use a means of transportation **of his choice**. With a black ticket, Mister X (and **only** Mister X) can also use a **ferry** (and move, for example, from 157 to 115). This route (black line) can only be used with the black ticket.

When Mister X uses a black ticket the detectives cannot see which means of transportation he has used. Black tickets can also be used at the same time as a double-move ticket. They're documented in the travel log as always.



End of game

The **detectives** win the game if:

- A detective or a Bobby finishes his move on the same station as Mister X. When this happens, Mister X has to reveal his location.

Mister X wins, if:

- He manages to travel around London for 22 rounds without getting caught by the detectives. The round is only over once the detectives have also completed their moves.
- None of the detectives can move his playing piece.


2-player game

(1 detective)

If only one detective plays against Mister X, 4 playing pieces are in play; two pieces are detectives, for both of which the player receives the normal amount of tickets (20 x taxi tickets, 16 x bus tickets and 8 x underground tickets in total).

Tickets can be used interchangeably for both detectives. The remaining 2 playing pieces are Bobbies that don't require any tickets. The pieces can be moved in any order the player wants.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com